

# Membuat Menu Pilihan Dengan Menggunakan Fungsi Prosedur dan Method dalam Java

---

Oleh:

Taryana Suryana M.Kom  
Teknik Informatika Unikom

[taryanarx@email.unikom.ac.id](mailto:taryanarx@email.unikom.ac.id)

[taryanarx@gmail.com](mailto:taryanarx@gmail.com)

[Line/Telegram: 081221480577](https://www.line.me/tv/taryanarx)

## Membuat Menu

Pada Materi ini kita akan belajar bagaimana membuat Menu Program Untuk menjalankan Fungsi atau prosedur yang kita inginkan.

Misalnya kita akan membuat menu seperti berikut:

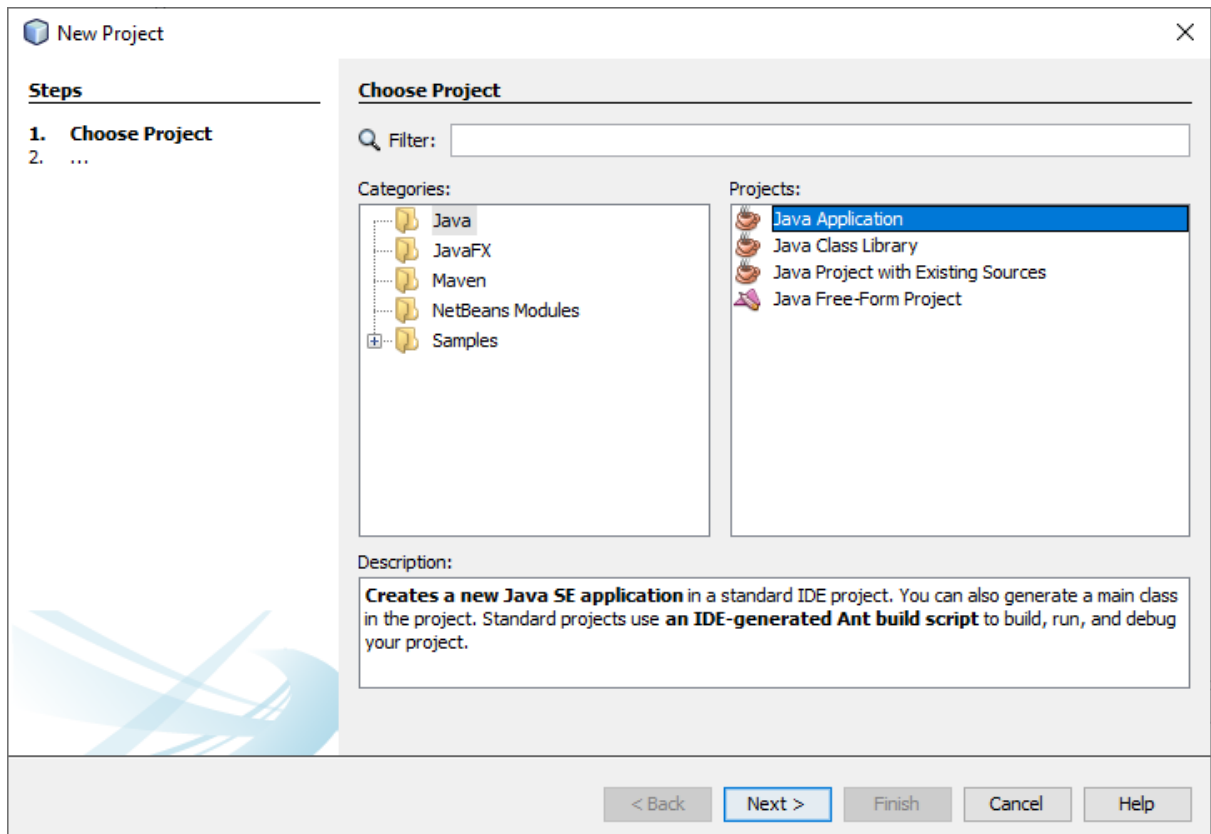
```
run:
===== MENU =====
[1] Satu
[2] Dua
[3] Tiga
[0] Exit
=====ooOOoo=====
PILIH MENU -> 0
```

Jadi ceritanya ketika program dijalankan akan ditampilkan menu seperti diatas, ada tiga pilihan yang dapat dipilih, yaitu jika memasukan Pilihan angka:

1. Maka program akan menjalankan prosedur satu
2. Maka program akan menjalankan prosedur Dua
3. Maka program akan menjalankan prosedur Tiga
0. Maka Program akan keluar selesai

Untuk membuat menu Program atau Menu pilihan dapat dilakukan dengan cara berikut:

1. Dari Netbens, pilih File, New Project



2. Pilih Java Application, Pilih Next
3. Kemudian Pada Menu Name and Location Masukan :  
MembuatMenuPilihan

New Java Application

**Steps**

1. Choose Project
2. **Name and Location**

**Name and Location**

Project Name:

Project Location:

Project Folder:

Use Dedicated Folder for Storing Libraries

Libraries Folder:

Different users and projects can share the same compilation libraries (see Help for details).

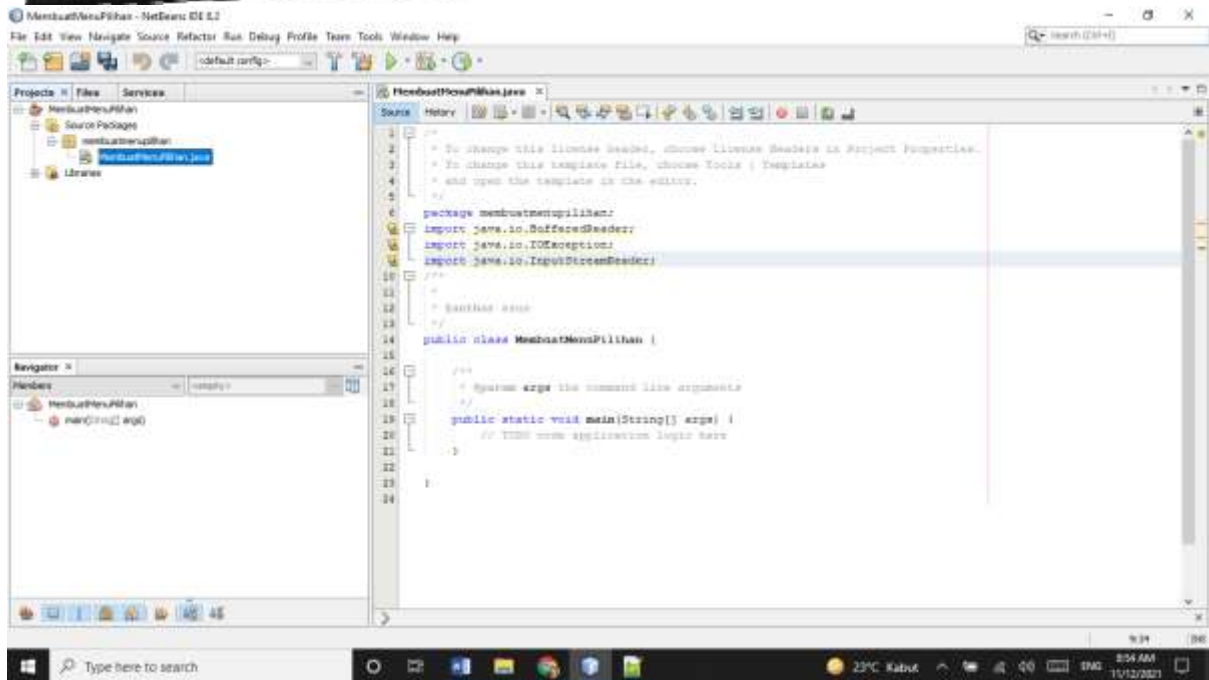
Create Main Class

< Back   Next >   **Finish**   Cancel   Help

4. Click Finish

5. Kemudian pada NetBeans Editor, dibawah Package, Import class-class yang dibutuhkan, yaitu:

```
package membuatmenupilihan;  
import java.io.BufferedReader;  
import java.io.IOException;  
import java.io.InputStreamReader;
```



6. Selanjutnya pada Class MembuatMenuPilihan, buat variabel global untuk membaca masukan dari keyboard:

```
static boolean isRun = true;
static InputStreamReader inputStreamReader = new InputStreamReader(System.in);
static BufferedReader input = new BufferedReader(inputStreamReader);
```

- Variabel isRun merupakan variabel global bertipe Boolean untuk membuat loop.
- Variabel InputStreamReader dan input merupakan objek yang kita butuhkan untuk mengambil input dari keyboard.

7. Membuat Fungsi fungsi yang akan digunakan,

```
static void showMenu() throws IOException{
    System.out.println("===== MENU =====");
    System.out.println("[1] Satu");
    System.out.println("[2] Dua");
    System.out.println("[3] Tiga");
    System.out.println("[0] Exit");
    System.out.println("=====ooOoo=====");
    System.out.print("PILIH MENU -> ");

    int pilihMenu = Integer.valueOf(input.readLine());
    switch(pilihMenu){
        case 1:
```

```
        showSatu();
        break;
    case 2:
        showDua();
        break;
    case 3:
        showTiga();
        break;
    case 0:
        System.exit(0);
        break;
    default:
        System.out.println("Pilihan salah!");
    }
}
static void showSatu(){
    System.out.println("Ini Prosedur Satu");
}
static void showDua(){
    System.out.println("Ini Prosedur Dua");
}

static void showTiga(){
    System.out.println("Ini Prosedur Tiga");
}
```

**8. Kemudian Pada Fungsi Main tambahkan perintah looping berikut:**

```
public static void main(String[] args) throws IOException {
    // TODO code application logic here
    do {
        showMenu();
    } while (isRun);

}
}
```

## Hasil Running Program

---

Dari Menu Pilihan Masukan Angka 1, kemudian Enter, maka pada layar keluaran akan ditampilkan, pesan:Ini Prosedur Satu, begitupun jika anda memasukan angka dua dan tiga maka akan ditampilkan pesan seperti itu, dan ketika anda memasukan angka yang lain maka akan ditampilkan pesan:Pilihan Salah, dan jika anda memasukan angka 0 maka program akan selesai.

```
=====ooOoo=====
PILIH MENU -> 1
Ini Prosedur Satu
===== MENU =====
[1] Satu
[2] Dua
[3] Tiga
[0] Exit
=====ooOoo=====
PILIH MENU ->
```

### Pilihan Angka 1

```
=====ooOoo=====
PILIH MENU -> 5
Pilihan salah!
===== MENU =====
[1] Satu
[2] Dua
[3] Tiga
[0] Exit
=====ooOoo=====
PILIH MENU ->
```

### Pilihan Angka 5

---

```
Pilihan salah!
===== MENU =====
[1] Satu
[2] Dua
[3] Tiga
[0] Exit
=====ooOoo=====
PILIH MENU -> 0
BUILD SUCCESSFUL (total time: 4 minutes 32 seconds)
```

### Pilihan 0, selesai

## DAFTAR PUSTAKA

1. Suryana, Taryana (2021) [Mengetahui Hashmap Dalam Pemrograman Java](#). [Teaching Resource]
2. Suryana, Taryana (2021) [Mengetahui Hashset Dalam Pemrograman Java](#). [Teaching Resource]
3. Suryana, Taryana (2021) [Pembuatan Fungsi Dalam Bahasa Pemrograman Dart](#). [Teaching Resource]
4. Suryana, Taryana (2021) [Kelas Dan Objek Dalam Pemrograman Dart](#). [Teaching Resource]
5. Suryana, Taryana (2021) [Fungsi Logika Atau Percabangan Dalam Dart](#). [Teaching Resource]
6. Suryana, Taryana (2021) [Belajar Bahasa Pemrograman Dart](#). [Teaching Resource]
7. Suryana, Taryana (2021) [Input Dan Output Dalam Dart](#). [Teaching Resource]
8. Suryana, Taryana (2021) [Variabel Dan Tipe Data Dalam Dart](#). [Teaching Resource]
9. Suryana, Taryana (2021) [Operator Dalam Bahasa Pemrograman Dart](#). [Teaching Resource]
10. Suryana, Taryana (2021) [List Dan Map Dalam Pemrograman Dart](#). [Teaching Resource]
11. Suryana, Taryana (2021) [Perulangan Dalam Pemrograman Dart](#). [Teaching Resource]
12. Suryana, Taryana; Koesheryatin (2014), [Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS & Java Script](#), Elexmedia Komputindo, Jakarta
13. Suryana, Taryana (2021) [Bab 1. Pengenalan Html](#). [Teaching Resource]
14. Suryana, Taryana (2021) [Pelatihan Pembuatan Website Dengan Menggunakan Html Dan Dreamweaver](#). [Teaching Resource]
15. Suryana, Taryana (2010) [Membuat Web Pribadi dan Bisnis dengan HTML](#)., Gava Media, Jogjakarta
16. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Form Input Dan Output Java Menggunakan Netbeans](#). [Teaching Resource]
17. Suryana, Taryana (2021) [Memulai Menggunakan Apache Netbeans 12](#). [Teaching Resource]
18. Suryana, Taryana (2021) [Menggunakan Array Dalam Java](#). [Teaching Resource]
19. Suryana, Taryana (2021) [Membuat Form Input Dan Output Java Menggunakan Netbeans](#). [Teaching Resource]
20. Suryana, Taryana; Koesheryatin (2014), [Aplikasi Internet Menggunakan HTML, CSS & Java Script](#), Elexmedia Komputindo, Jakarta
21. Suryana, Taryana (2021) [Bab 1. Pengenalan Html](#). [Teaching Resource]
22. Suryana, Taryana (2021) [Pelatihan Pembuatan Website Dengan Menggunakan Html Dan Dreamweaver](#). [Teaching Resource]
23. Suryana, Taryana (2010) [Membuat Web Pribadi dan Bisnis dengan HTML](#)., Gava Media, Jogjakarta
24. <https://www.w3schools.com/html>, September, 2021
25. <https://www.w3schools.com/java>
26. <https://petanikode.com>

- Suryana, Taryana (2021) [Mengetahui Hashmap Dalam Pemrograman Java](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Mengetahui Hashset Dalam Pemrograman Java](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Materi6. Perulangan Atau Looping Dalam Pemrograman Php Dan Mysql](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Materi 6. Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Materi 6. Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Materi 6. Membuat Tautan Atau Link Dalam Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat Aplikasi Kependudukan](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Berbagai Macam Operator Dalam Php Dan Mysql](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat Form Input Dan Output Java Menggunakan Netbeans](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html Materi Jurusan Perancangan Wilayah Dan Kota](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html Untuk Jurusan Teknik Sipil](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html](#). [Teaching Resource]
- Suryana, Taryana (2021) [Membuat List Atau Daftar Dengan Html](#). [Teaching Resource]